BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang dilakukan oleh sistem yang dirancang, dimaksudkan untuk menitikberatkan kepada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitikberatkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari hasil analisis ini divisualisasikan dan didokumentasikan dengan UML melalui diagram *use case*, *scenario use case* dan aktifitas diagram, pertimbangan diagram tersebut karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh *user*.

Pada tahap analisis diperlukan suatu pendekatan analisis guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oeh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

Tahap analisis sistem merupakan tahap yang sangat kritis dan penting karena semua kesalahan pada tahap berikutnya bersumber pada kesalahan tahap

analisis sistem. Oleh karena itu seorang analisis sistem harus cermat memperhitungkan segala kemungkinan yang akan terjadi sedini mungkin.

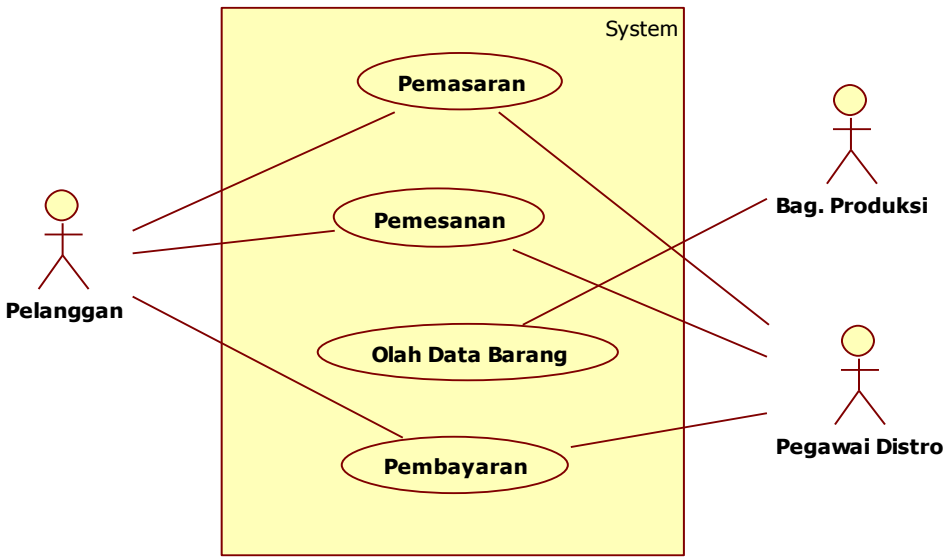
Langkah dasar tahap analisis sistem adalah :

1. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi (*identify*),
2. Memahami permasalahan (*understand*),
3. Menganalisis sistem (*analyze*) dan
4. Membuat laporan hasil analisis sistem (*report*).

Berikut adalah analisis sistem yang berjalan pada *Everglow Concept Store* :

4.1.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Adapun *use case* diagram Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung yang sedang berjalan adalah sebagai berikut. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:130)*



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* yang Berjalan

4.1.2 Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Berjalan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Adapun diagram *use case* penjualan yang sedang berjalan adalah sebagai berikut. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131)*

Tabel 4.1
Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pihak yang dapat melakukan proses pemesanan dan pemasaran.
2	Pegawai Distro	Pihak yang bertugas dalam melakukan pelayanan pelanggan, mengelola pemasaran, dan mengelola pemesanan.
3	Bag. Produksi	Pihak yang bertugas dalam pengolahan pengadaan produk.

4.1.3 Definisi Use Case dan Deskripsinya yang Berjalan

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada sistem informasi penjualan. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131)*

Tabel 4.2
Definisi *Use Case* dan Deskripsinya yang Berjalan

No	Use Case	Deskripsi
1	Pemasaran	Merupakan proses yang dikelola oleh pegawai distro dimana pegawai distro memberikan informasi produk

		kepada pelanggan.
2	Pemesanan	Merupakan proses yang dikelola oleh petugas distro dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan produk.
3	Olah Data Barang	Merupakan proses pangadaan produk atau penambahan produk.
4	Pembayaran	Merupakan proses transaksi pembayaran antara pelanggan dan pegawai distro.

4.1.4 Skenario Use Case

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *use case* yang berjalan saat ini, yaitu :

Tabel 4.3
Skenario *Use Case* Pemasaran yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemasaran
Tujuan	Untuk mempromosikan produk perusahaan kepada pelanggan
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai Distro
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
	1. Pegawai Distro membuat brosur atau katalog untuk mempromosikan produk dari perusahan.
2. Pelanggan menerima brosur atau katalog.	

Tabel 4.4
Skenario *Use Case* Pemesanan yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Untuk memesan produk perusahaan yang di inginkan pelanggan
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai Distro
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan melakukan pemesanan produk yang diinginkan	2. Pegawai distro mengecek persediaaan barang yang di pesan pelanggan
	3. Pegawai distro mengolah data pesanan

Pegawai distro akan mengecek stok produk, apakah masih ada stoknya atau tidak. Interaksi antara aktor dengan use case olah data produk yang dijelaskan dalam skenario use case sebagai berikut :

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Olah Data Produk yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Olah Data Produk
Tujuan	Untuk mengecek stok brang
Aktor	Bag. Produksi
Worker	Pegawai Distro
Skenario Utama	

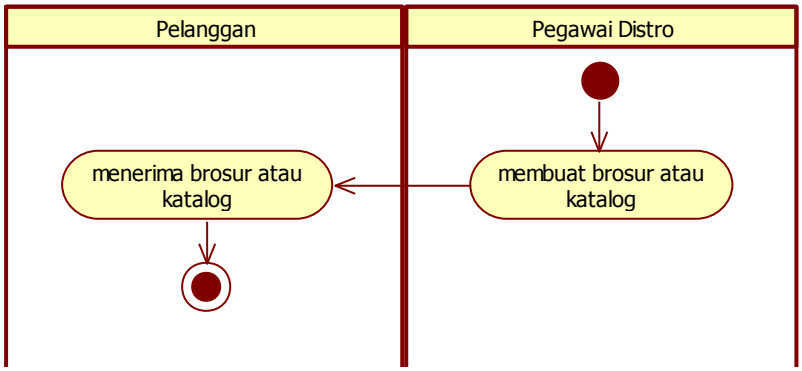
Aktor	Sistem
1. Bag. Produksi menyerahkan laporan penambahan produk.	2. Menerima laoran produk

Tabel 4.6
Skenario *Use Case* Pembayaran yang Berjalan

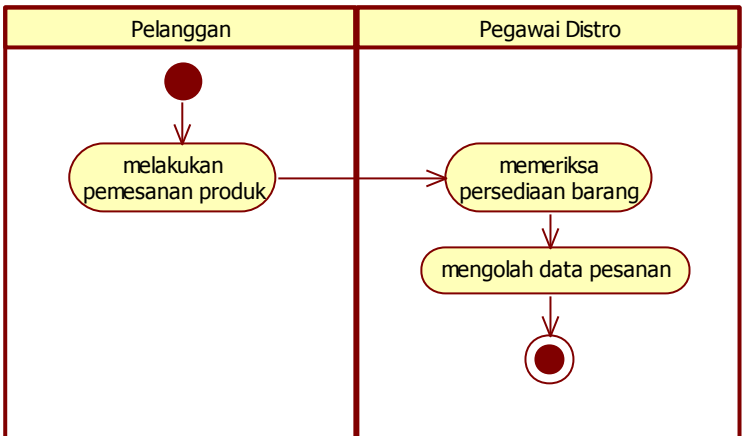
Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Untuk melakukan proses pembayaran barang yang sudah di pesan.
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai Distro
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan melakukan pembayaran	2. Pegawai distro membuat nota bukti pembayaran.

4.1.5 Activity Diagram yang Berjalan

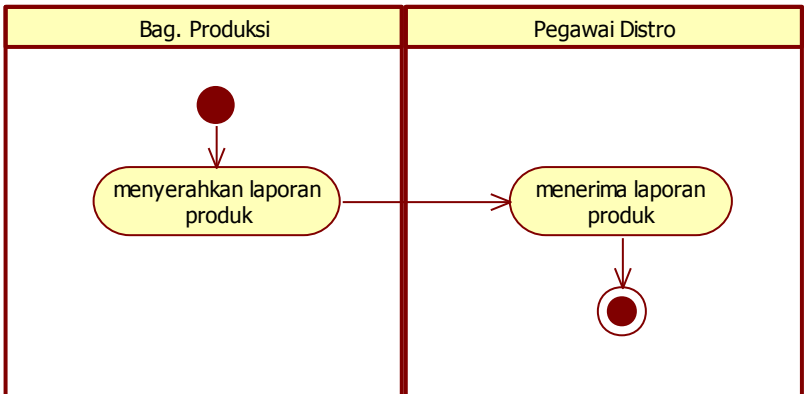
Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, bukan apa yang dilakukan aktor. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:134)*



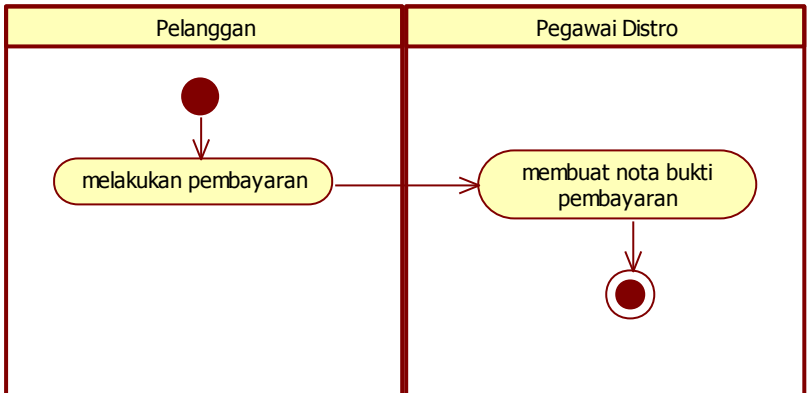
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Pemasaran yang Berjalan



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Pemesanan yang Berjalan



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Olah Data Produk yang Berjalan



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pembayaran yang Berjalan

4.1.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Melihat sistem pemasaran, pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan pada *Everglow Concept Store* yang masih menggunakan sistem manual, maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, diantaranya :

Tabel 4.7
Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Worker	Solusi
1	Perusahaan belum memiliki sarana yang dapat memasarkan produk, mengenalkan produk, serta membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai produk dan	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat mempermudah proses pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan melalui media website, sehingga pelanggan selalu mendapatkan informasi

	melakukan transaksi jual beli.		terbaru mengenai produk dan perusahaan serta memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi jual beli.
2	Pengolahan data penjualan barang masih menggunakan media konvensional atau pengumpulan nota/kuitansi secara manual, sehingga sering terjadi kerusakan dan kehilangan data penjualan barang.	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat lebih memudahkan perusahaan dalam mengelola data penjualan sehingga data penjualan akan lebih aman tersimpan di database.
3	Pelanggan merasa kesulitan dalam melakukan proses pemesanan produk karena mereka harus menghubungi melalui telepon ataupun datang langsung ke perusahaan.	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan proses pemesanan produk distro melaui website dan melakukan proses transaksi pembayaran melalui transfer ATM.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sebelumnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *user* atau pemakai sistem itu sendiri. Adapun tujuan dari perancangan adalah:

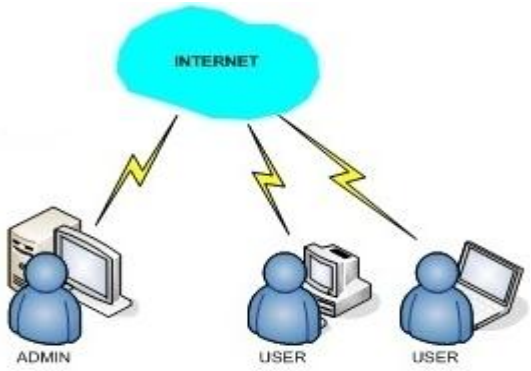
1. Dapat mempermudah dan mempercepat proses pendafaran pelanggan sehingga pelanggan hanya perlu membuka website dan melakukan pendaftaran pelanggan.
2. Dapat memberikan informasi tentang perusahaan dan produk-produk yang ditawarkan.
3. Dapat melakukan pemesanan produk melalui website dimanapun pelanggan berada, sehingga mempermudah perusahaan dalam melayani pesanan sesuai dengan keinginan pelanggan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web ini mendukung pemesanan produk secara online dimana pelanggan yang akan memesan produk melalui media internet dengan cara mengikuti beberapa langkah-lamgkah pada website perusahaan. Sehingga pelanggan tidak perlu datang lagi ke perusahaan untuk sekedar menanyakan informasi mengenai produk ataupun mengenai perusahaan.

Dengan adanya perancangan aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web ini diharapkan akan memudahkan para pelanggan yang ingin memesan produk, serta memudahkan dari pihak perusahaan untuk menyebarkan informasi-

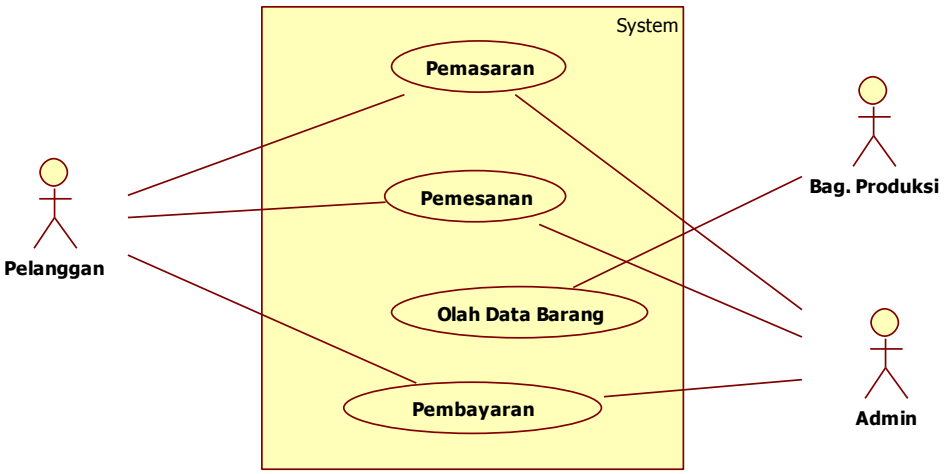
informasi yang berkaitan dengan perusahaan. Pada intinya sistem informasi berbasis web ini akan lebih memperkenalkan *Everglow Concept Store* ke masyarakat luas.



Gambar 4.6 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

4.2.3 Use Case Diagram yang Diusulkan

Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungs apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Adapun use case diagram Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung yang diusulkan adalah sebagai berikut: *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:130)*



Gambar 4.7 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.1 Definisi Aktor yang Diusulkan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor yang di usulkan pada Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131)*

Tabel 4.8
Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pihak yang dapat melakukan proses pemasaran, pemesanan dan pembayaran.
2	Admin	Pihak yang bertugas mengelola proses kelola pemasaran, mengelola pemesanan, serta konfirmasi pembayaran.
3	Bag. Produksi	Pihak yang bertugas mengelola proses olah data barang

4.2.3.2 Definisi *Use Case* yang Diusulkan

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor. Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case yang di usulkan pada Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131)*

Tabel 4.9
Definisi Use Case dan Deskripsinya yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1	Pemasaran	Merupakan proses menampilkan informasi mengenai produk yang ditawarkan distro.
2	Pemesanan	Merupakan suatu proses dimana pelanggan melakukan pemesanan produk yang ditawarkan oleh perusahaan
3	Olah Data Produk	Merupakan proses yang dikerjakan oleh bagian produksi untuk mengolah data produk.
4	Pembayaran	Merupakan proses dimana pelanggan melakukan pembayaran yang kemudian pembayaran tersebut di konfirmasi oleh admin.

4.2.3.3 Skenario *Use Case* yang Diusulkan

Sekenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *use case* yang diusulkan, yaitu :

Tabel 4.10
Skenario *Use Case* Pemasaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Pemasaran
Tujuan	Untuk mengelola pemasaran produk yang ditawarkan oleh perusahaan
Aktor	Admin
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Membuka halaman form login admin	2. Menampilkan halaman form login
3. Mengisi username dan password	4. Menampilkan halaman utama admin
5. Membuka halaman daftar produk	6. Menampilkan halaman daftar produk
7. Memilih data produk yang akan dipasarkan	
8. Mengubah status produk menjadi tampil	9. Menyimpan data produk ke database
	10. Menampilkan data produk yang akan dipasarkan di halaman utama website
Skenario Alternatif (Username dan Password Tidak Sesuai)	
	1. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai
2. Mengisi ulang username dan password	3. Memeriksa username dan password pada database
	4. Menampilkan halaman utama admin

Tabel 4.11
Skenario *Use Case* Pemesanan yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Untuk memesan produk yang ditawarkan oleh perusahaan
Aktor	Pelanggan
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan membuka halaman login	2. Menampilkan halaman login
3. Mengisi username dan password	4. Menampilkan halaman utama pelanggan
5. Pelanggan membuka halaman kategori produk	6. Menampilkan halaman kategori produk
7. Memilih produk yang akan di pesan	
8. Mengisi form pemesanan yang disediakan	9. Memeriksa kelengkapan pengisian form pemesanan
	10. Menyimpan data pemesanan produk ke database
Skenario Alternatif (Username dan Password Tidak Sesuai)	
	1. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai
2. Mengisi ulang username dan password	3. Memeriksa username dan password pada database
	4. Menampilkan halaman utama pelanggan
Skenario Alternatif (Data pemesanan produk belum terisi lengkap)	
	1. Menampilkan pesan data pemesanan produk belum terisi lengkap

2. Mengisi data pemesann produk dengan lengkap	3. Memeriksa kelengkapan pengisian form pemesanan
	4. Menyimpan data pemesanan produk ke database

Tabel 4.12
Skenario *Use Case* Olah Data Produk yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah Data Produk
Tujuan	Mengelola data produk
Aktor	Bag. Produksi
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Bag. Produksi membuka halaman login	2. Menampilkan halaman login
3. Mengisi username dan password	4. Menampilkan halaman utama bag. Produksi
5. Bag. Produksi membuka halaman daftar produk	6. Menampilkan halaman daftar produk
7. Bag. Produksi menambahkan data produk baru	8. Memeriksa kelengkapan data produk baru
	9. Menyimpan data produk ke database
Skenario Alternatif (Username dan Password Tidak Sesuai)	
	1. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai
2. Mengisi ulang username dan password	3. Memeriksa username dan password pada database
	4. Menampilkan halaman utama bag.

	Produksi
Skenario Alternatif (Data penambahan produk belum terisi lengkap)	
	1. Menampilkan pesan data penambahan produk belum terisi lengkap
2. Mengisi ulang data penambahan produk dengan lengkap	3. Memeriksa kelengkapan isian form penambahan produk
	4. Menyimpan data penambahan barang ke database

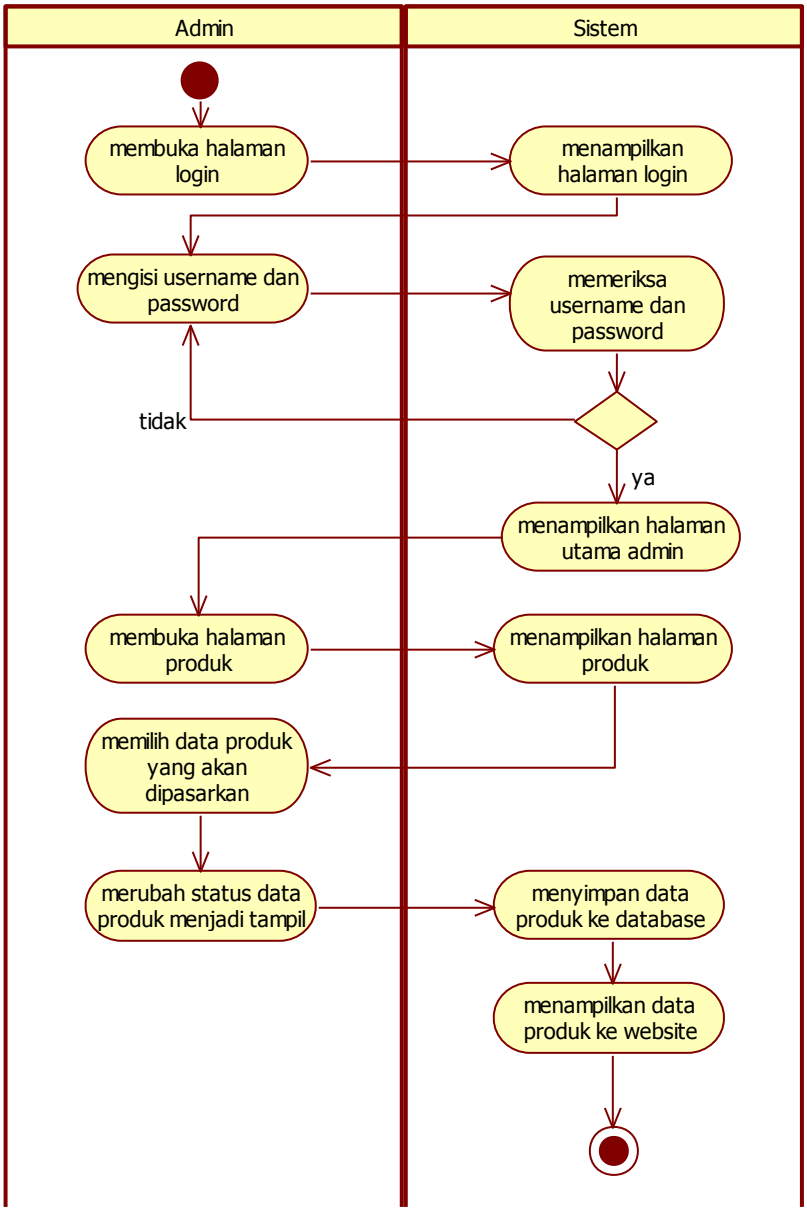
Tabel 4.13
Skenario *Use Case* Pembayaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Untuk mengkonfirmasi pembayaran apakah sudah lunas atau belum
Aktor	Pelanggan, Admin
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan membuka halaman login	2. Menampilkan halaman login
3. Mengisi username dan password	4. Menampilkan halaman utama pelanggan
5. Pelanggan membuka halaman konfirmasi pembayaran	6. Menampilkan halaman konfirmasi pembayaran
7. Pelanggan mengisi lengkap form konfirmasi dan mengupload file scan	8. Memeriksa kelengkapan isian form konfirmasi pembayaran
	9. Menyimpan data konfirmasi pembayaran ke database
10. Admin membuka halaman konfirmasi pembayaran dan	11. Menampilkan halaman konfirmasi pembayaran

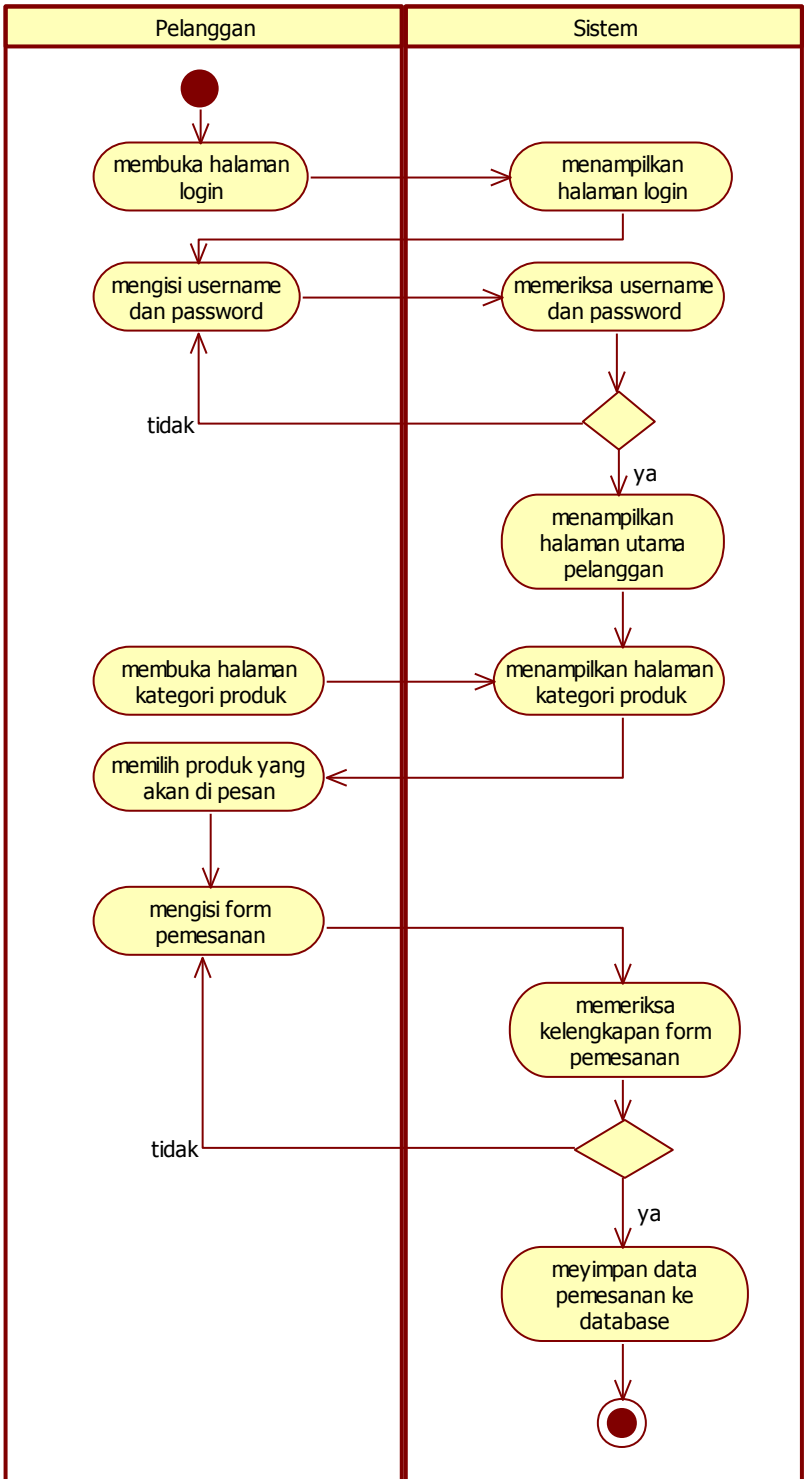
mengecek file scan	
12. Admin mengkonfirmasi data pemesanan produk pelanggan menjadi lunas.	
Skenario Alternatif (Username dan Password Tidak Sesuai)	
	1. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai
2. Mengisi ulang username dan password	3. Memeriksa username dan password pada database
	4. Menampilkan halaman utama pelanggan
Skenario Alternatif (Data konfirmasi pembayaran belum terisi lengkap oleh pelanggan)	
	1. Menampilkan pesan data konfirnasi belum terisi lengkap
2. Pelanggan mengisi ulang data konfirmasi pembayaran dengan lengkap	3. Memeriksa kelengkapan isian form konfirmasi pembayaran
	4. Menyimpan data konfirmasi pembayaran ke data base

4.2.3.4 Activity Diagram yang Diusulkan

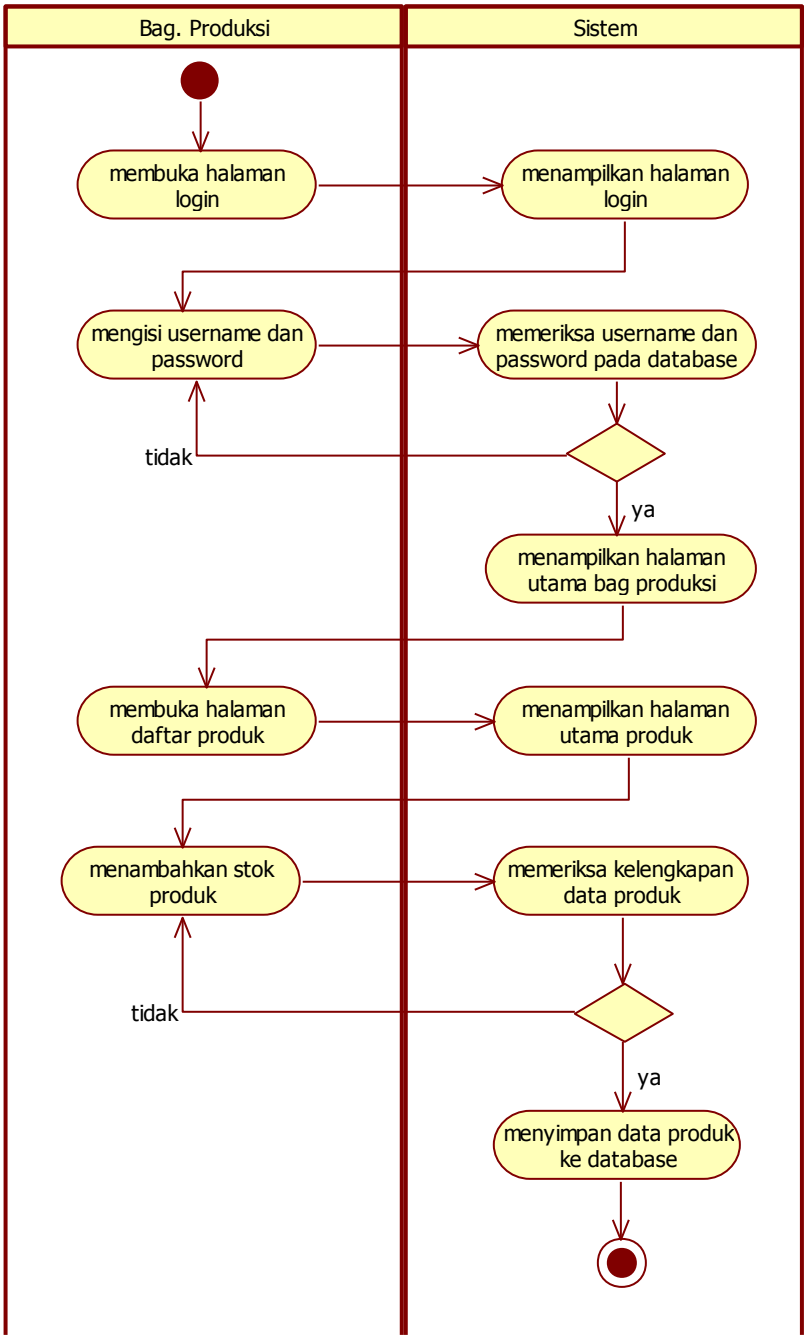
Diagram aktivitas adalah cara lainnya untuk memodelkan aliran kejadian. Ada beberapa diagram aktivitas yang di usulkan yaitu sebagai berikut.



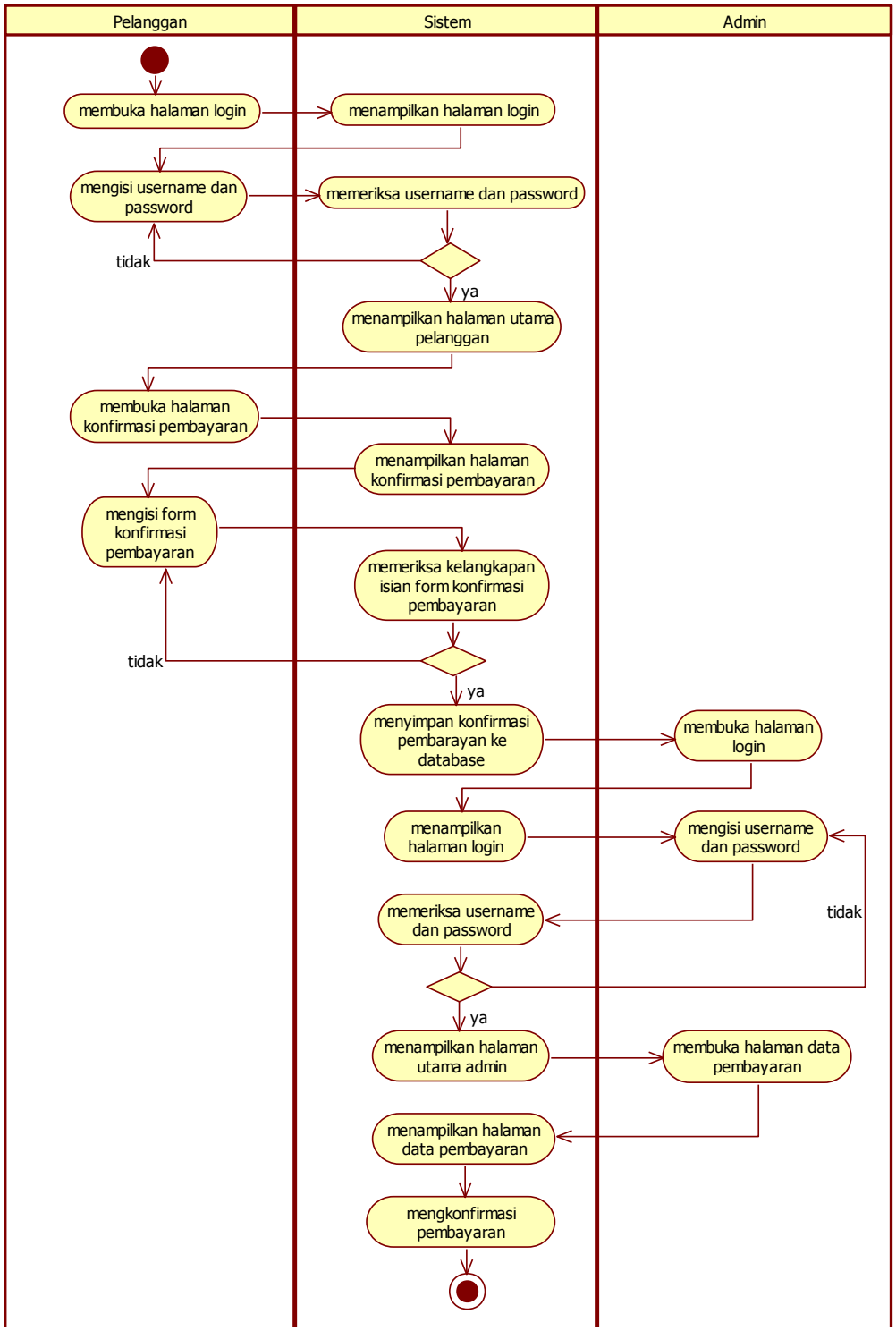
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Pemasaran yang Diusulkan



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Pemesanan yang Diusulkan



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Olah Data Produk yang Diusulkan



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

1.2.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

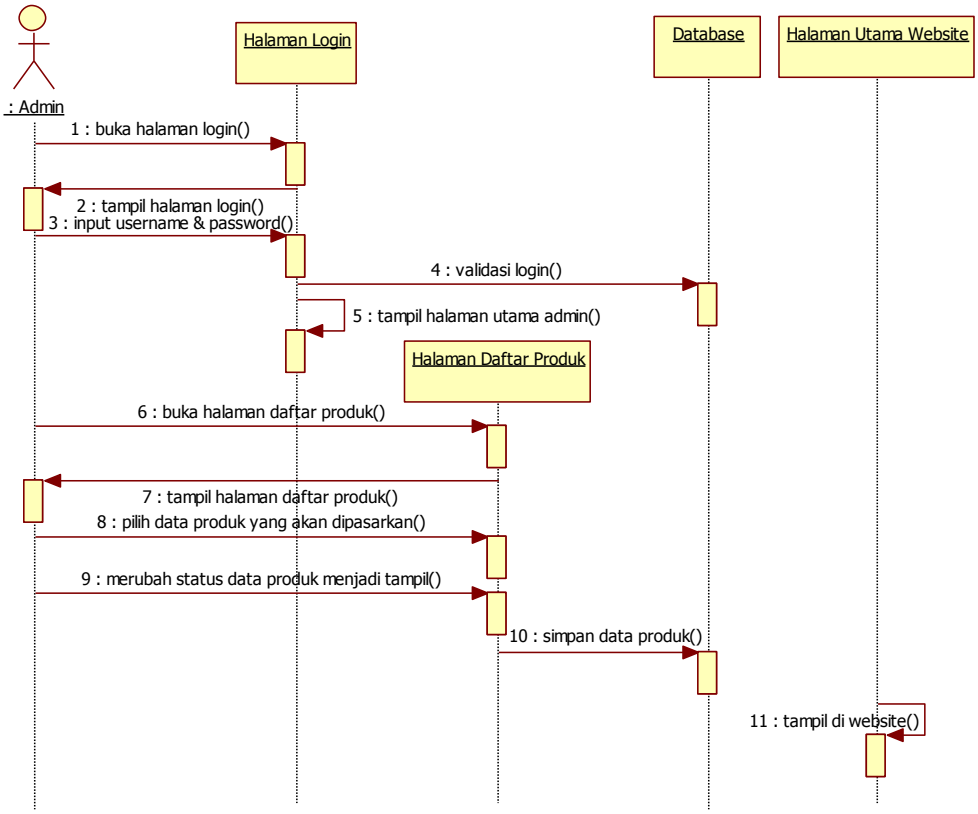
Berikut adalah perancangan prosedur yang di usulkan:

4.2.4.1 Sequence Diagram yang Diusulkan

Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:137) Diagram Sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah diagram sekuen dari Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung:

1. *Sequence Diagram* Pemasaran

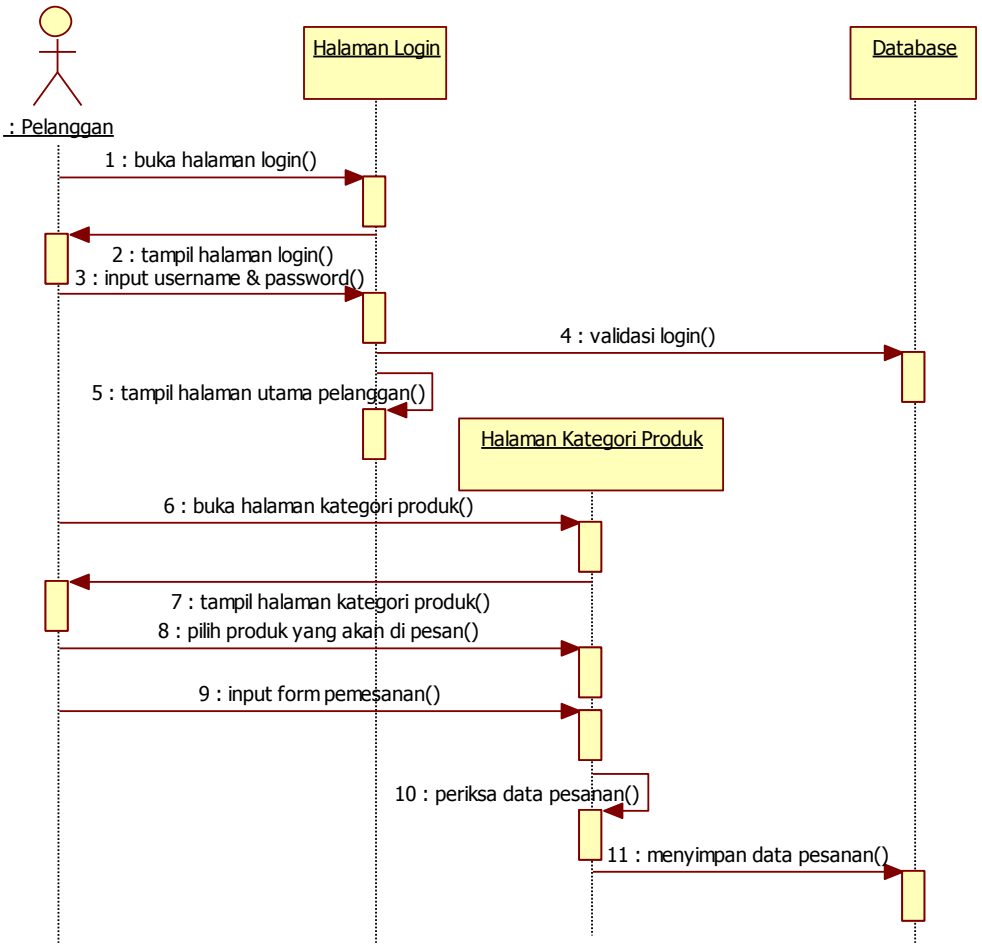
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pemasaran :



Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Pemasaran yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram* Pemesanan

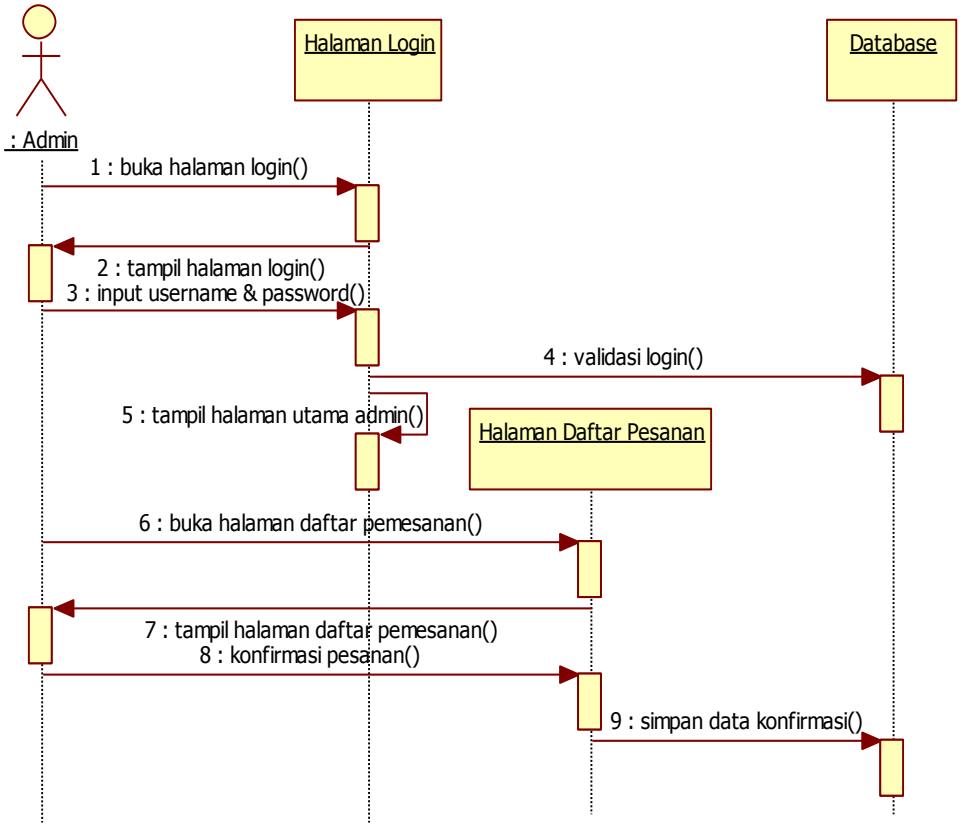
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pemesanan :



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Pemesanan yang Diusulkan

3. *Sequence Diagram* Kelola Pemesanan

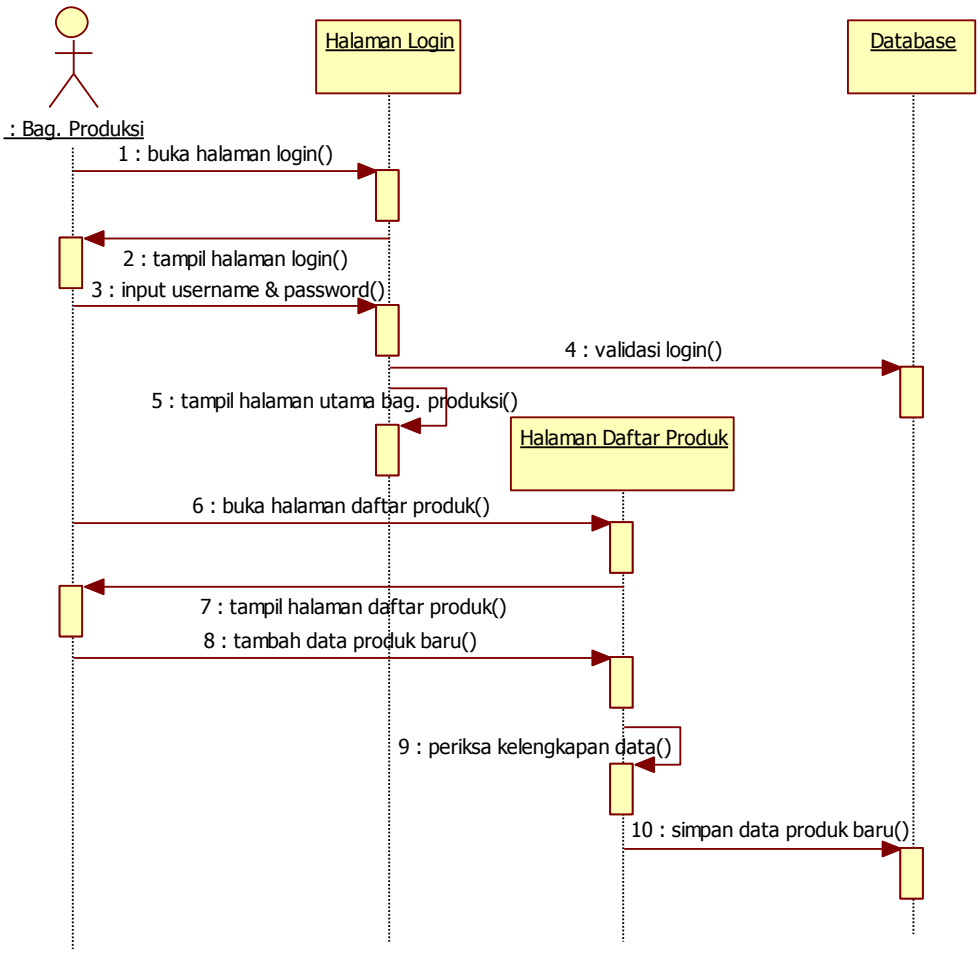
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses kelola pemesanan :



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Kelola Pemesanan yang Diusulkan

4. *Sequence Diagram* Olah Data Produk

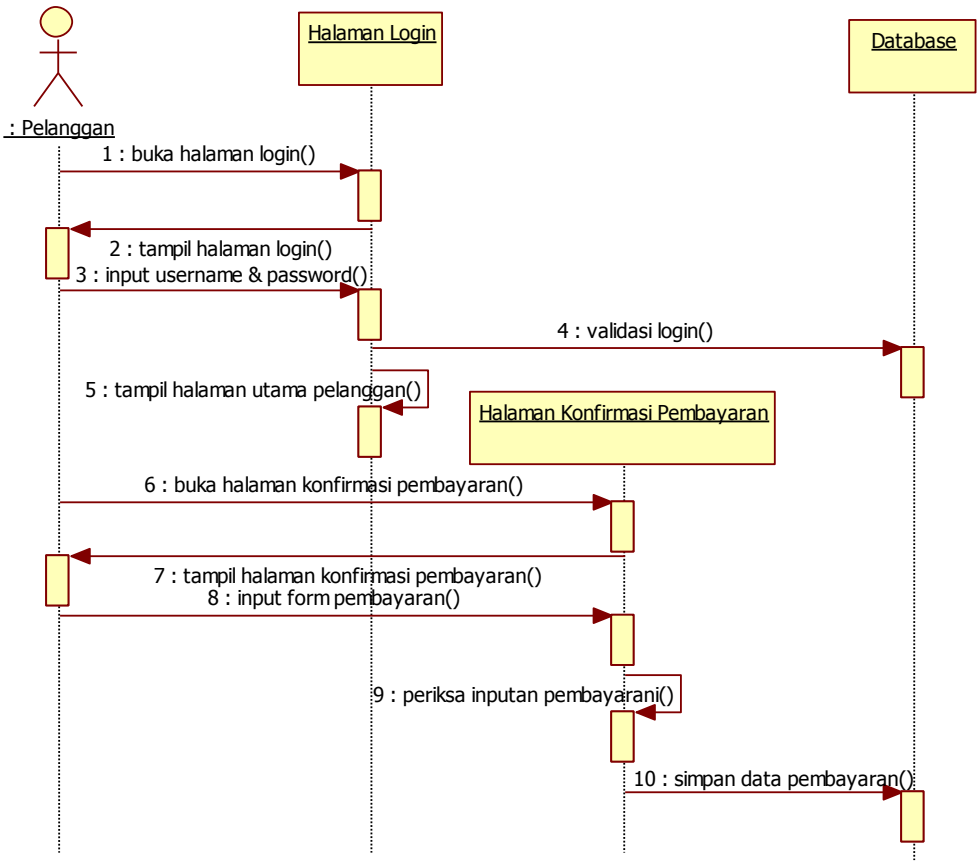
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses olah data produk :



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Olah Data Produk yang Diusulkan

5. *Sequence Diagram* Pembayaran

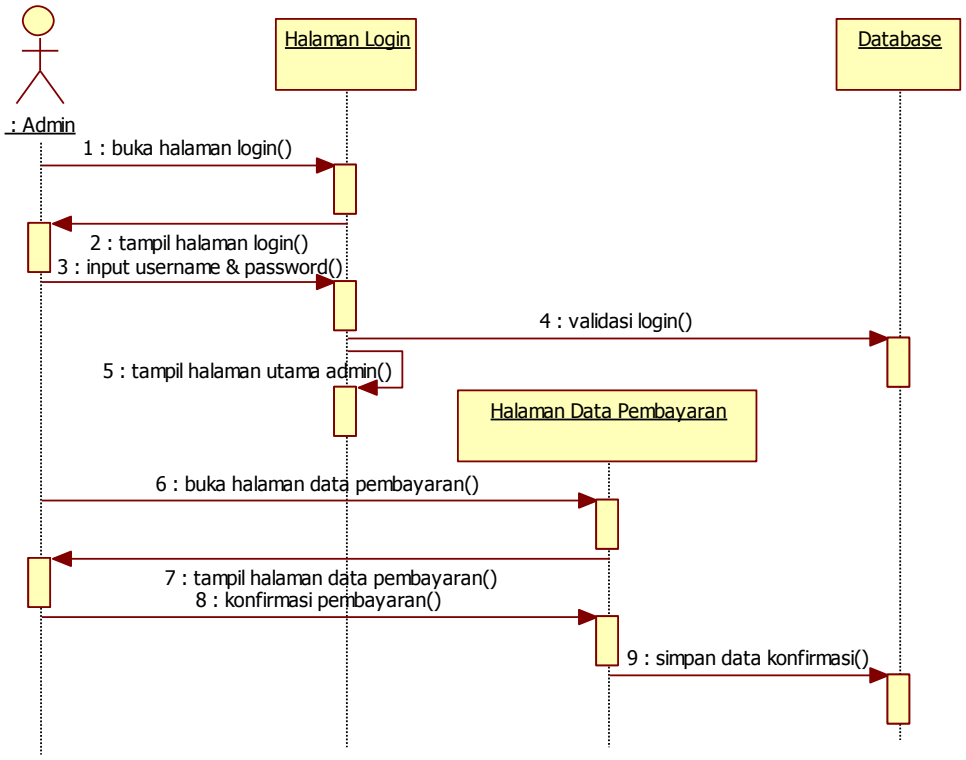
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pembayaran :



Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

6. *Sequence Diagram* Kelola Pembayaran

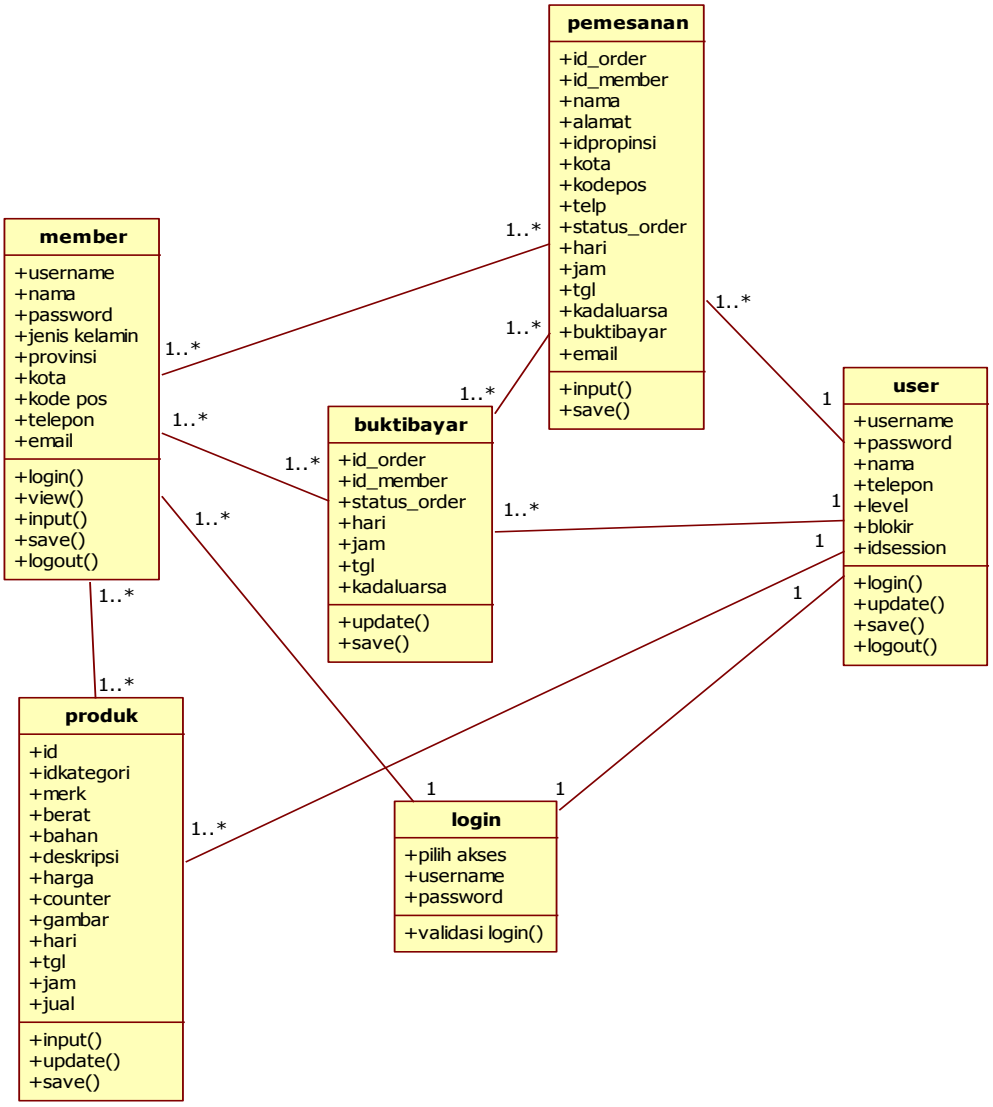
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses kelola pembayaran :



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Kelola Pembayaran yang Diusulkan

4.2.4.2 *Class* Diagram

Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:122) Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah diagram kelas dari Aplikasi penjualan dan pemesanan pada *Everglow Concept Store* Bandung berbasis *web*:

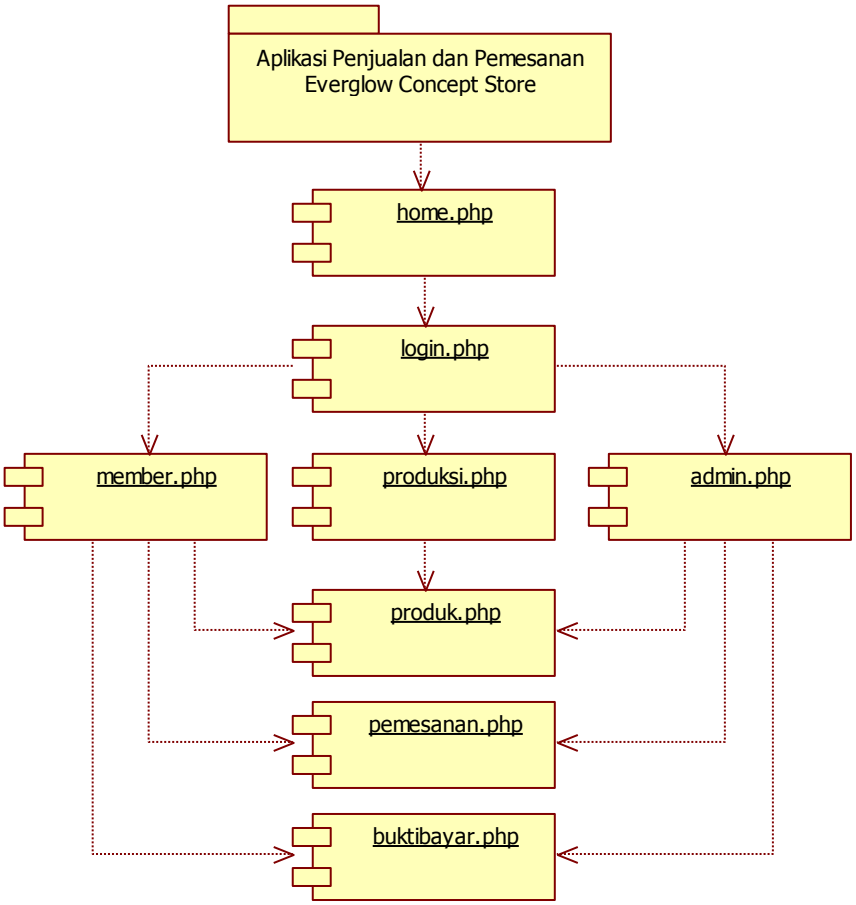


Gambar 4.18 *Class Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.3 *Component Diagram*

Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Rosa A.S – M.Shalahuddin (2011:125). Berikut adalah

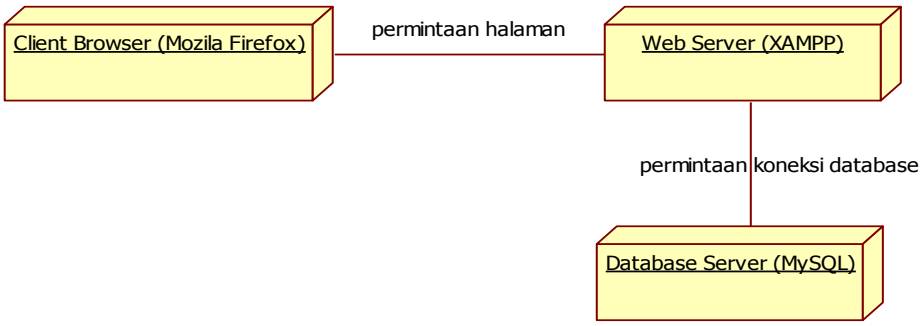
diagram komponen dari Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung :



Gambar 4.19 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.4 Deployment Diagram

Rossa A.S – M.Shalahuddin (2011:129) Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Berikut adalah diagram deployment dari Aplikasi penjualan dan pemesanan pada *Everglow Concept Store* Bandung :



Gambar 4.20 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

4.2.5 Perancangan Antar Muka

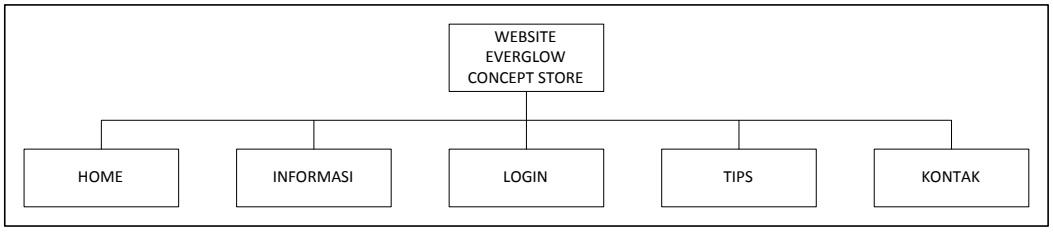
Sub bab ini membahas mengenai struktur menu, perancangan input output, yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web pada *Everglow Concept Store* Bandung.

4.2.5.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan program komputer, *user* tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan.

1. Struktur Menu Pelanggan

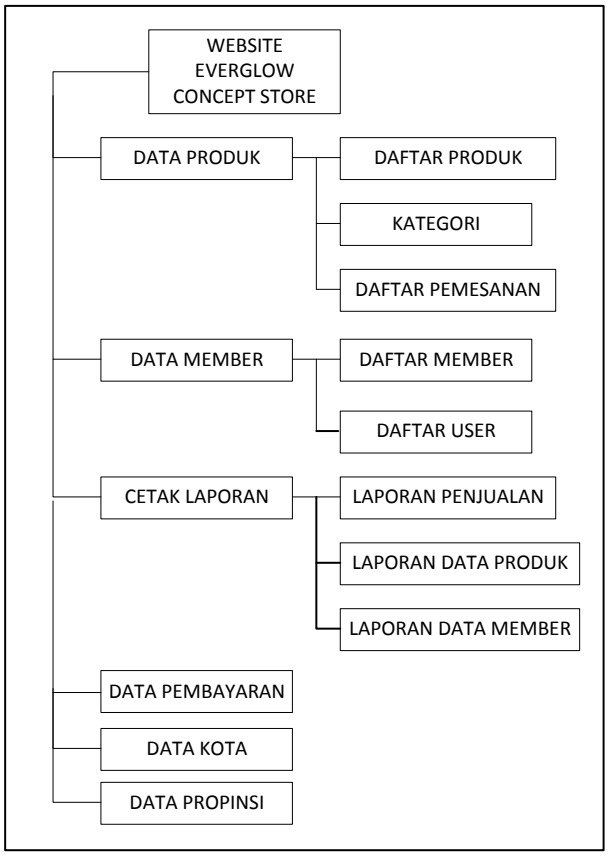
Berikut adalah rancangan struktur menu pelanggan :



Gambar 4.21 Struktur Menu Pelanggan yang Diusulkan

2. Struktur Menu Administrator

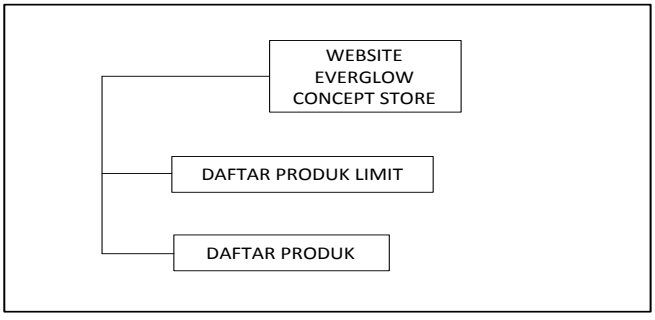
Berikut adalah rancangan struktur menu Administrator :



Gambar 4.22 Struktur Menu Administrator yang Diusulkan

3. Struktur Menu Bagian Produksi

Berikut ini adalah rancangan struktur menu untuk bagian produksi :



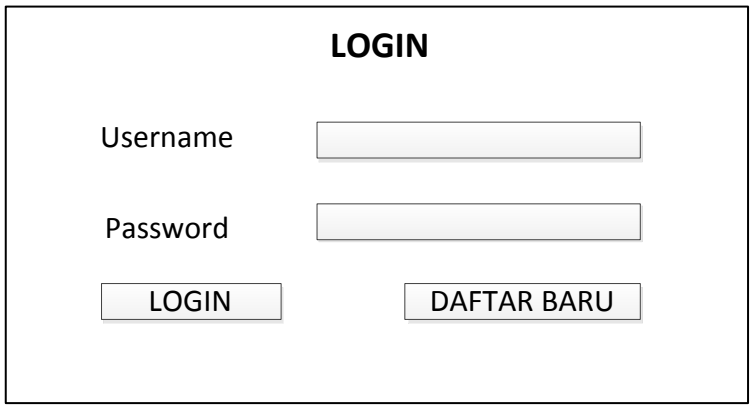
Gambar 4.23 Struktur Menu Bagian Produksi yang Diusulkan

4.2.5.2 Perancangan *Input*

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan *password*.

a. Login

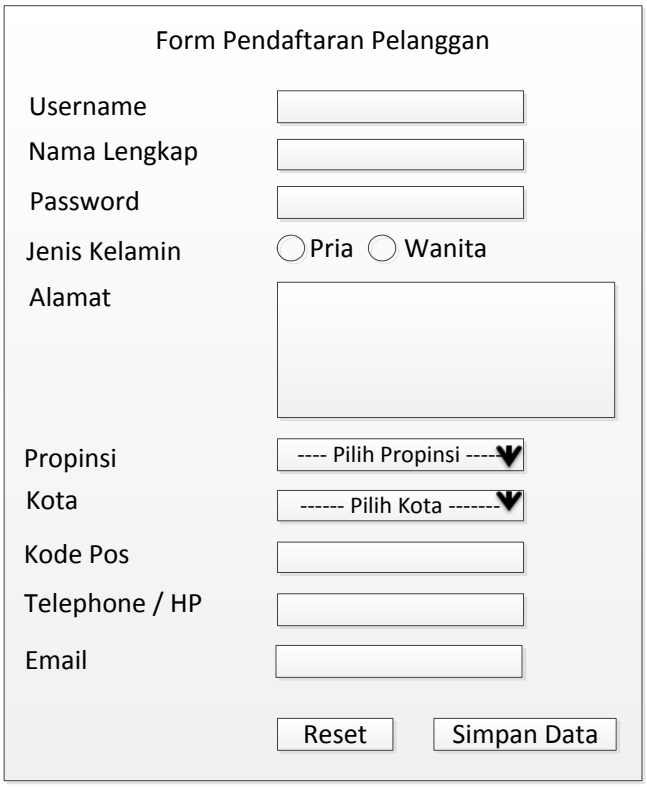
Perancangan form ini sebagai tahap selanjutnya dari pengguna yang telah menjadi pelanggan untuk dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan melakukan *login* terlebih dahulu dengan mengisikan nama pengguna dan sandi.



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Login Pelanggan

b. Pendaftaran Pelanggan

Berikut merupakan perancangan dari formulir pendaftaran pengguna sebagai pelanggan yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Pendaftaran Pelanggan

c. Form Pembayaran

Pada form ini, pemesan yang sudah melakukan pembayaran dapat langsung mengkonfirmasinya di form ini.



Gambar 4.26 Rancangan tampilan Konfirmasi Pembayaran

d. Form Tambah Produk

Pada form ini, bagian produksi yang akan mengoperasikan form ini untuk menambah maupun update barang.



Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Form Tambah Produk

4.2.5.3 Perancangan *Output*

Rancangan *output* adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan setelah input dilaksanakan. Hasil dari rancangan input data terlihat dari media keluaran. Dalam rancangan output, sistem informasi ini juga memanfaatkan file database mengandung data-data yang terbilang cukup banyak sehingga membutuhkan tempat yang cukup luas untuk menggambarkan bagaimana sebenarnya rancangan *output* pada aplikasi yang akan dibuat.

a. Tampilan Produk

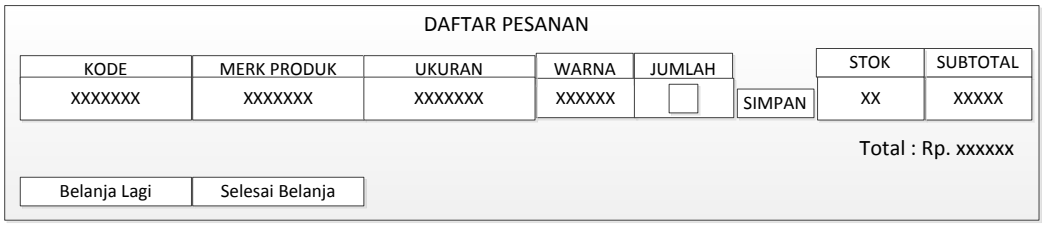
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar dari produk-produk baik yang ditawarkan kepada pelanggan.



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Produk

b. Tampilan Daftar Pesanan

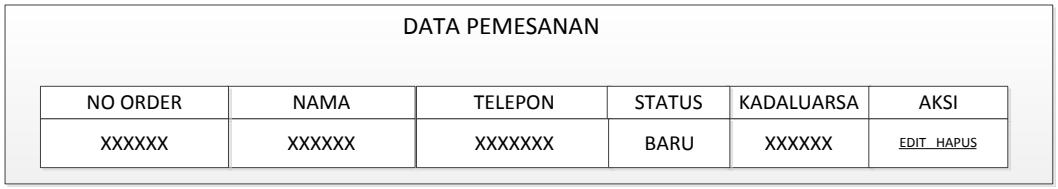
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar pesanan dari produk-produk yang akan dipesan oleh pelanggan.



Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Daftar Pesanan

c. Tampilan Data Pemesanan

Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar pemesanan yang nantinya akan diubah statusnya oleh admin

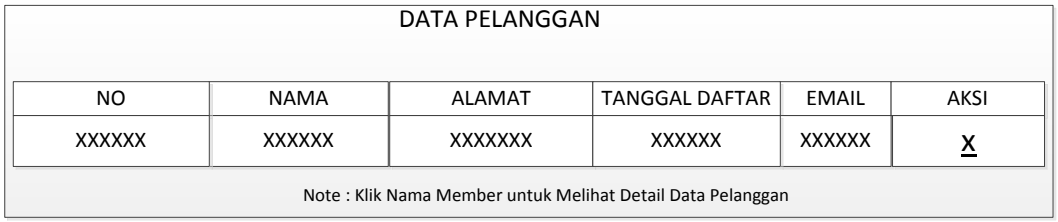

DATA PEMESANAN

NO ORDER	NAMA	TELEPON	STATUS	KADALUARSA	AKSI
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	BARU	XXXXXX	EDIT HAPUS

Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Data Pemesanan

d. Tampilan Data Pelanggan

Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar pelanggan yang terdaftar di distro.


DATA PELANGGAN

NO	NAMA	ALAMAT	TANGGAL DAFTAR	EMAIL	AKSI
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	X

Note : Klik Nama Member untuk Melihat Detail Data Pelanggan

Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Data Pelanggan

e. Tampilan Konfirmasi Pembayaran


KONFIRMASI PEMBAYARAN

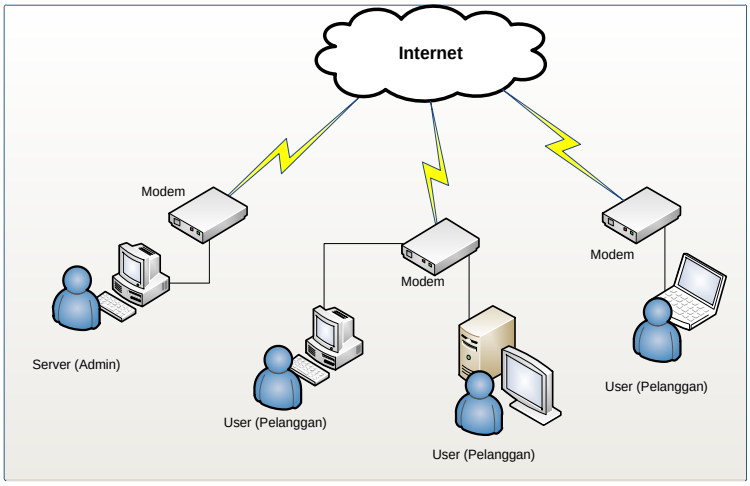
No	Kode Order	Pemilik Rek	Nama Bank	Jumlah Transfer	Bank Tujuan	Kode Resi	Tanggal Masuk	Status	Aksi
X	XXXXXX	XXXXXXX	XXX	XXXXXXXX	XXX	XXXXXX	XXXXXXX		

= Pembayaran Belum Dikonfirmasi
= Pembayaran Sudah Dikonfirmasi
= Pembayaran Ditolak
Klik icon untuk mengubah status

Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran

4.2.5.4 Perancangan Arsitektur Jaringan

Network adalah jaringan dari sistem komunikasi data yang melibatkan sebuah atau lebih sistem komputer yang dihubungkan dengan jalur tranmisi dan alat komunikasi membentuk suatu sistem. Dengan adanya jaringan, komputer yang satu dapat memberikan berita ke komputer lain walaupun dalam area yang berbeda. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.33 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala WAN (Wide Area Network). Admin dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi web ke internet, dan untuk para user terhubung pada sebuah media penghubung yang dikenal sebagai modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi internet.